PSM

Revista PlayStation 100% independiente

Libro 1



FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

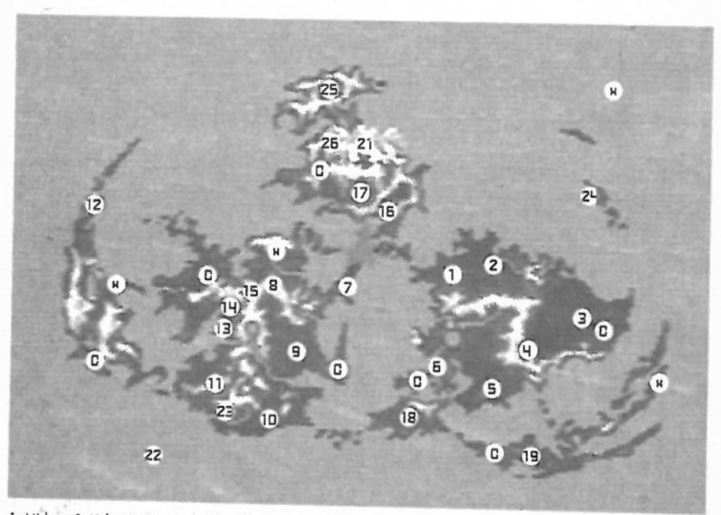
Cuadernos de tácticas

FF-VII

INTRODUCCIÓN

En esta guía encontrarás toda la información necesaria para disfrutar al máximo de Final Fantasy VII. Descubrirás formas seguras para eliminar a los monstruos más fuertes y complicados para prepararte para la gran lucha contra Sephiroth. Al mismo tiempo recibirás información sobre objetos, secretos y diversas estrategias para convertirte en un verdadero genio en lo que a Final Fantasy VII se refiere.
No te lo pierdas y sigue leyendo porque esta guía no tiene desperdicio.

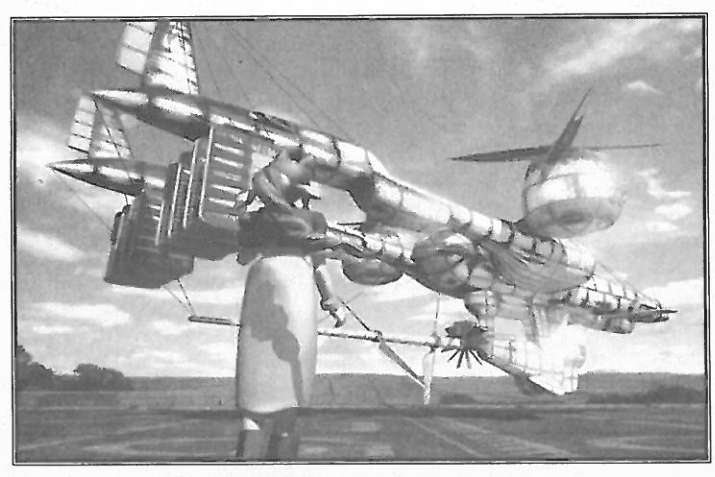
Antes de proseguir y aventurarnos en la materia os tenemos que adelantar la forma en la que os presentaremos algunos datos de vital importancia para comprender al máximo un puzzle o problema.



1. Midgar, 2. Kalm, 3. Granja de Chocobos, 4. Cueva de Mythril, 5. Fuerte Condor, 6. Junon ,7. Costa del Sol, 8. North Corel, 9. Gold Saucer, 10. Gongaga, 11. Cañón Cosmo , 12. Wutai, 13. Nibelheim, 14. Rocket Town, 15. Mt. Nibel, 16. Zona de Excavación, 17. Icicle Inn, 18. Templo de los Antiguos, 19. Mideel, 20. Avión Sunken, 21. Chocobo Sabio, 22. Isla de los Cactus, 23. Ranas, 24. Goblins, 25. Caverna Norte / Cráter, 26. Precipicio Gaea, X Cueva, C Marcas de Chocobos

RESEÑAS ÚTILES

Nivel de EXP Recomendado	Indicará el nivel de experiencia que recomendamos para acceder a esa zona.
Zona	Localización en el mapa
Sucesos anteriores	Las acciones que tendrás que realizar antes para poder llegar a esta zona
Objetivo	La misión a conseguir
Punto para Guardar	Indica la existencia de una zona para guardar la partida
Inn	Coste de Gils por noche
Tienda Si o No	Indica la existencia de una tienda en la zona y se especifican los objetos especiales
Tienda de Materia (coste en Gils)	
Tienda de Armas	Armas y armaduras disponibles



El coste de los objetos, armas y accesorios puede variar a lo largo del juego. Algunas Materias no se pueden comprar.

Estadísticas de los Jefes

Los grandes jefes suelen ponernos en situaciones críticas, siendo muy duros en algunas ocasiones. Generalmente estos monstruos forman parte esencial de la historia. Para que te sea más fácil enfrentarte a ellos podrás usar las indicaciones que te daremos en estas tablas:

Monstruos o Enemigos

PG	Puntos de resistencia del enemigo
MP	Puntos mágicos del Monstruo
Mejor Ataque	Magia o movimiento que hace más daño al monstruo
Notas	Técnicas especiales para derrotarle
Premio	Cualquier objeto que obtengas por derrotarlo
EXP	Puntos de experiencia que ganas
AP	Puntos de habilidad ganados
Gil	Dinero

Los lugares en los que salvar la partida

Final Fantasy VII significa decenas de horas de juego. Incluso siendo un genio, si queréis completar todos los subjuegos y misiones adicionales, tardaréis unas 50 horas. ¿Qué sucedería si tras intensas horas de juego todo vuestro grupo es masacrado por un enemigo sorpresa?, pues muy fácil, te tirarías de los pelos e implorarías el perdón divino justo antes de tirar por la ventana la consola...

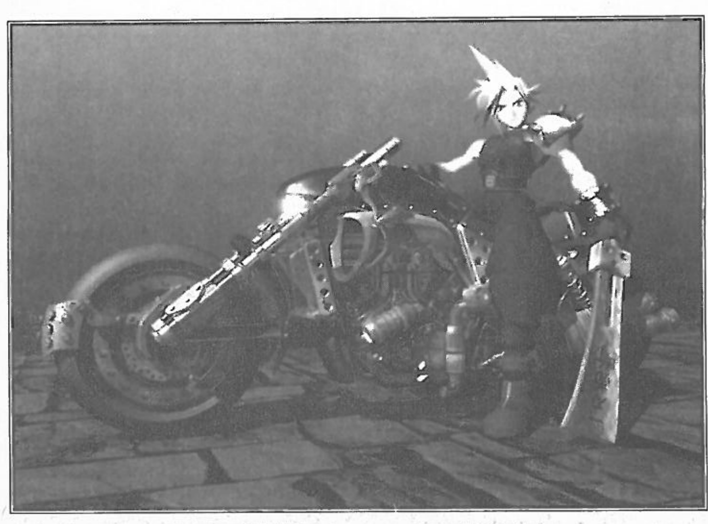
Para evitar este tipo de situaciones tendrás que acostumbrarte a aprovechar los puntos de almacenamiento que te ofrece FFVII. Aquí

tienes algunos apuntes de utilidad sobre los lugares en los que es necesario salvar la partida para no caer en combate.

Una de las ventajas de FFVII es que los puntos de guardar la partida se encuentran "estratégicamente" situados. De esta forma, y por norma general, su existencia indica que más adelante se encuentra un punto de no retorno o un jefe muy fuerte.

No, el vídeo de introducción otra vez no.

Al principio encontrarás un punto para guardar la partida, úsalo o al volver a empezar tendrás que "tragarte" la preciosa introducción de FFVII. De esta forma al poner el juego podrás cargar una partida justo en el punto donde lo dejaste. Esto mismo es aplicable a cualquier vídeo, pues observaréis, hay cientos de vídeos y escenas automáticas en el juego y algunas pueden ser demasiado largas como para verlas más de dos o tres veces.



Tras el furor de la batalla

Por lo general siempre hay algún punto para guardar la partida tras superar una dificultad de mucha complejidad. Un buen ejemplo es toda la historia que se produce en la torre de Shinra, la cual culmina con un vídeo y un minijuego realmente complicado como para tener que repetirlo todo si fallamos

El de "peligro"

Guarda la partida si ves que tu grupo está a punto de enfrentarse contra un peligro capaz de acabar con la energía de los componentes del equipo. Algo así como enfrentarse a una de las armas...

Quiero volver

Carga las partidas que hayas creado tras superar un gran peligro si ves que podrías hacerlo mejor o si te has dejado algún objeto importante que solo se pueda conseguir en esa zona.

Punto de no retorno

Este tipo de ocasiones son muy frecuentes en FFVII, por esa razón deberás andar con cuidado para guardar todas tus partidas "rigurosamente" si no quieres perder la oportunidad de probar diferentes combinaciones

El mapa de Final Fantasy VII

La acción comienza en la ciudad de Midgar, un centro industrial y corazón de la corporación Shinra. Con un poco de suerte tu grupo de héroes se las arreglará para salir de la ciudad sanos y salvos. De esta forma accederás al mapa del mundo en el que podrás encontrar muchas zonas nuevas a explorar. En el mundo de Final Fantasy VII hay tres continentes principales, el Este, el Oeste y una zona Norte, todo ello sin olvidar una serie de islas de escaso tamaño e interés. A medida que avances irás encontrando diferentes vehículos que te permitirán acceder a ciertas zonas del mapa que te abrirán

CLOUD クラウド ver.2



年齢21歳。
元・神羅カンパニー精鋭戦士『ソルジャー』の一員。
現在は一人放浪する何でも屋である。
反神羅組織『アバランチ』に雇われ行動をともにするが、やがて星をめぐる巨大な闘いの渦に巻き込まれていく。
手にした大剣は目の前のものすべてを両断する破壊力を持つ。

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA

nuevos puzzles e historias paralelas en las que encontrarás objetos muy útiles.

Los héroes

A medida que avancemos encontraremos una serie de personajes cuyas características serán muy diferentes, por esa razón tendremos que conocer sus puntos débiles si queremos tener alguna posibilidad en Final Fantasy VII. Algunos son mejores en luchas cuerpo a cuerpo (como Barret) mientras otros personajes (Aeris) solo son buenos en combates mágicos.

Cloud Strife

Un mercenario que perteneció a la élite de Shinra. Nació en Nibelheim en donde se hizo amigo de Tifa. Su aventura comienza al unirse al grupo rebelde Avalancha. Su primera misión consiste en eliminar un reactor de energía Mako de Shinra. Al principio solo lucha por el dinero, pero a medida que pase el tiempo Cloud se convertirá en el líder de los rebeldes.

Barret Wallace

Esta gran mole de músculos es uno de los personajes más duros. Cuando era joven perdió el antebrazo derecho en



ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

un ataque realizado por soldados de Shinra a North Corel. En ese ataque perdió a su esposa, salvándose solo su pequeña hija Marlene. Ahora Barret clama venganza, la corporación Shinra pagará cara su osadía.



ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

Aeris Gainsborough

Cloud choca inesperadamente con esta adorable vendedora de flores en un callejón de Midgar, su nombre es Aeris. Es una de las mujeres más misteriosas del juego, siendo la pieza clave de toda la aventura. Cloud tropieza de nuevo con ella por error y por suerte para todos llega justo antes de que los Soldados la capturen.



ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

Tifa Lockhart

Tifa es un miembro muy importante de la resistencia, siendo su casa la guarida secreta de Avalancha. Cuando era joven Cloud le

prometió eterna protección. Odia a Sephiroth desde el momento en el que segó la vida de su padre.

Red XIII (Nanaki)

Una raza de felino altamente evolucionada. Nació en Cañón Cosmo con su abuelo humano, el científico Bugenhagen. Red XIII es capturado por Shinra para usarlo como experimento. Avalancha lo rescata justo a tiempo.

RED XIII レッドサーティーン

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

CAIT SITH ケット・シー



ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

Cait Sith

Este extraño felino anima un cuerpo gigantesco mediante su magia. Cloud lo encuentra en el Gold Saucer y desde ese momento Cait Sith se une al grupo. Es bastante comodón y dejará al grupo en más de un aprieto, aún así sus ataques finales son bastante efectivos.

VINCENT ヴィンセン



ILLUSTRATION / NOMURA TETSU

Vincent Valentine

Vincent guarda nexos con Cloud a través de Shinra. Su cuerpo modificado por los experimentos de Shinra lo convierte en uno de los mejores luchadores. Os costará rescatarlo de su estado de latencia, pero vale la pena.

Yuffie Kisaragi

Esta heroína podría dejar por los suelos al mismísi-

mo Bruce Lee. Yuffie es un personaje escurridizo. La encontrarás en los bosques y tendrás que apañártelas para que se una a tu grupo. Con ella en tu equipo podrás acceder a zonas prohibidas de Wutai.



ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

Cid Highwind

Cid es el inventor y piloto del viaje por el espacio. Trabajó para Shinra para poder conseguir recursos técnicos suficientes como para hacer su sueño realidad. Vive en Rocket Town y gracias a él podréis viajar en una aeronave capaz de viajar a "casi" cualquier punto del mapa.

LOS CHICOS MALOS

Sephiroth

Uno de los soldados más grandes que ha tenido Shinra. Hace muchos años fue el modelo a seguir por nuestro amigo Cloud, pero ahora se ha convertido en una criatura horrible que está intentando destruir a la humanidad. Solo Cloud y sus amigos serán capaces de detener a esta nueva encarnación del mal.



Shinra, Inc.

Domina el planeta económica, política y militarmente. Es el objetivo principal del grupo Avalancha. La compañía domina la distribución de energía del planeta mediante sus torres de extracción de Mako, siendo Midgar su base principal.

Cadena de comando de Shinra

QUIEN	QUE	DESCRIPCIÓN
Presidente Shinra	Presidente	El jefe más perverso que ha visto el mundo
Rufus Shinra	Vicepresidente	El hijo del presidente, es aún peor que el padre.

Palmer	Director del proyecto Espacial	Un bufón
Scarlet	Director del equipo de investigación armamentística	Duro de roer
Heidegger	Orden público	De los que no quedan
Gast	Director del equipo científico	Desarrolló los primeros experimentos científicos
Hojo	Director del equipo científico	El sucesor de Gast.
Reeve	Desarrollo metropolitano	Un pringado más



Tseng	Líder de los Soldado	Un necio
Irena	Un Soldado	Solo hace su trabajo
Rude	Otro Soldado	Sarcástico
Reno	Otro Soldado	El más sarcástico

A lo largo de Final Fantasy VII nos iremos topando con algunos de estos elementos. La mayoría de veces saldrán corriendo antes de perder su vida. ¡Menuda panda de cobardes!

Detrás de los luchadores normales de Shinra hay algunos soldados con capacidades sobrehumanas. Estos personajes poseen habilidades especiales gracias a que han sido tratados con grandes dosis de Mako. Lucha contra ellos con cautela y nunca te confíes.

Los monstruos

Shinra ha creado cientos de criaturas cuyo único objetivo será segar tu vida. No dudes en luchar con ellos, algunos encierran objetos y materias esenciales para completar nuestra aventura.

En un principio hasta el más pequeño de los enemigos nos parecerá un reto. Sus ataques en algunos casos sobrepasarán las capacidades de nuestros personajes, lo cual nos obligará a ganar más experiencia para enfrentarnos a ellos. Ten cuidado porque los monstruos de FFVII, al igual que nuestros héroes, pueden hacer uso de ataques mágicos.
Recuerda que el único monstruo bueno es aquel que está muerto. No hay excepciones, no tengas piedad... Pero eso si, no seas animal y recuerda que los Chocobos son buenos.

Jefes

Ve con cuidado al enfrentarte a un jefe o no podrás seguir avanzando en el juego. Si ves que no puedes con un jefe por no tener suficiente nivel mágico intenta cargar una partida anterior y dar vueltas sobre ti mismo para conseguir batallas aleatorias sencillas con las que ganar algo de experiencia.
Ante todo procura llevar suficientes pociones y elixires como para poder recuperar a todo el equipo antes de una gran batalla.

No te relajes al luchar contra un jefe, hay muchas ocasiones en las que atacan en grupo o tienen diferentes partes del cuerpo atacables. Intenta hacer que la materia Sentir gane nivel y podrás saber cuantos puntos de vida tienen.

CAPÍTULO 2: BASES FUNDAMENTALES DE FINAL FANTASY

Final Fantasy VII es uno de los juegos más complicados y llenos de detalles que se han creado en el mundo. Al principio solo podremos movernos por las sucias calles de Midgar, pero a medida que progreses serás trasladado a lugares inimaginables en las llanuras nevadas más elevadas o en las zonas desérticas más insoportables. Jugaremos a las máquinas en el Gold Saucer y veremos vídeos de una calidad inusitada. En nuestra mano está la opción de visitar cualquier lugar del mundo.

Este capítulo está creado para orientarte en los diferentes aspectos del juego. Aprenderás como hacer que tus personajes ganen más experiencia, como moverte en el mundo o que armas son las que tus héroes pueden llevar.

Experiencia y estadísticas de los personajes

Como en la mayoría de juegos de Rol, Final Fantasy trabaja con el concepto de que a medida que tus personajes sobreviven a nuevas batallas estos van incrementando sus habilidades. Aprender como los héroes ganan experiencia, incrementan sus habilidades o consiguen Gils con los que comprar armas, pociones curativas y materias nuevas es la llave principal para desbaratar los planes de Shinra y Sephiroth.

Puntos de Experiencia y Niveles de Experiencia

Los puntos de Experiencia (EXP abreviado) indican el nivel de conocimiento en combate de un héroe. De esta forma recibiremos puntos de experiencia cada vez que derrotemos a un enemigo. Estos puntos están predeterminados dependiendo del enemigo con el que luchemos. Cuanto más fuertes sean los enemigos más puntos obtendremos al derrotarlo.



Estos puntos EXP se irán acumulando hasta que consigamos pasar a un nuevo nivel, el cual nos reportará más puntos de vida, magia, velocidad y fuerza. Cloud comienza la aventura con nivel 6.

Es muy importante que tus héroes ganen puntos de experiencia para subir de nivel lo antes posible. En caso contrario tus personajes no tendrán ninguna posibilidad contra los grandes jefes. Recuerda que para ganar en Final Fantasy VII necesitarás que tus héroes alcancen, más o menos, un nivel 55. Cloud va a tener mucho trabajo amigos.

Puntos de Vida

Los PG muestran la capacidad máxima de un héroe para recibir impactos, por esa razón cuantos más puntos de vida tengas más posibilidades tendrás de salir airoso de un combate. Si ves que alguno de tus personajes está en estado crítico usa algún objeto o magia para curarlo, siempre te será más fácil gastar un hechizo de Curar que uno de Revivir.

Cuando la vida de todos los héroes llega a cero significa que has perdido la partida, la única opción es mantener al menos con vida a uno. Cloud comienza con 302 puntos de vida, siendo 9.999 el máximo posible.

Puntos mágicos

Los PM son el medio para conectarse mentalmente con las diferentes materias. Cada magia requiere un número mínimo de PM para su realización. A medida que tus personajes ganen nuevos niveles los valores de PM irán aumentando.

Aún así por muchos puntos de magia que tengas no podrás realizar ninguna invocación mágica si no tienes algo más, las materias.

Cada materia tiene diferentes usos y aplicaciones. Sus efectos varían dependiendo de si los colocas en la espada o en la armadura.

Si un héroe si queda sin puntos de magia este no podrá realizar ningún tipo de hechizo. Cloud comienza con 54 puntos mágicos, siendo 999 el máximo de PM que se puede obtener.

Puntos de habilidad

Cuantas más veces uses una materia, más fuerte y poderosa se hará esta. Durante el curso del juego tus héroes obtendrán estos puntos de habilidad (AP) para potenciar los niveles internos de cada materia. En otras palabras, las materias al igual que tus personajes, irán "aprendiendo" según las uses. La materia que más te interesa potenciar es la Materia Todos pues una vez llega a nivel Maestro (al igual que todas las demás) crea una copia de si misma con cero puntos de AP. De esta forma podremos vender la Materia de nivel Maestro por más de un millón de Gils. La ventaja de esta materia es que llega a nivel Maestro con mucha facilidad. ¿A que estás esperando?

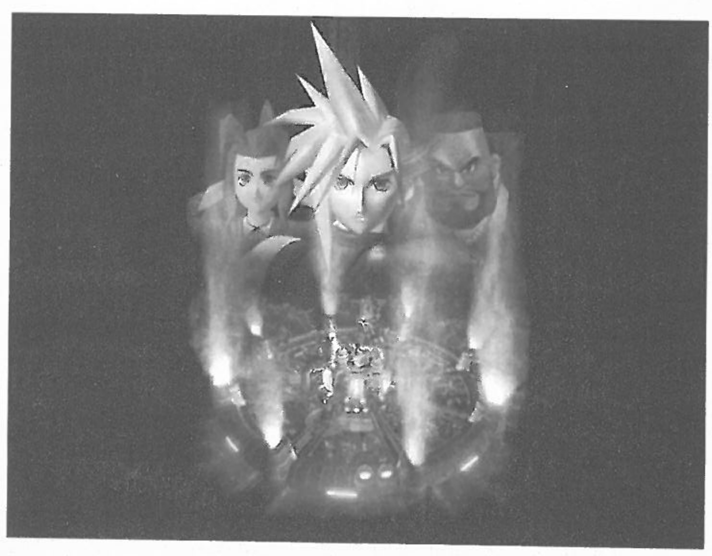
Atributos

Cada personaje tiene sus propios valores estadísticos. Estos valores aumentan a medida que ganes nuevos niveles. Si observas los atributos de cada héroe podrás saber su fuerza o velocidad al igual que la resistencia mágica que has creado mediante el uso de materias o collares mágicos. Antes de luchar contra un jefe lo mejor es poner a punto a los personajes para no llevarse una desagradable sorpresa. Los atributos son:

- Fuerza
- Destreza
- Vitalidad

- Magia (nota: no es lo mismo que los MP)
- Espíritu
- Suerte
- Ataque
- % de Ataque (probabilidades de golpear al contrincante)
- Defensa
- % de Defensa (habilidad para evadir los ataques enemigos)
- Ataque Mágico
- Defensa Mágica
- % de Defensa Mágica (habilidad para equipar ataques mágicos)

Es fácil hacerse con estos valores si observas como Cloud es bueno en destreza, Barret es fuerte y Aeris a pesar de no tener fuerza tiene la mejor capacidad mágica del grupo.



Recuerda que algunos objetos mágicos variarán tus habilidades. De igual forma recuerda que las materias hacen descender de uno a cuatro puntos algunas de las características de tus héroes. Aún así recuerda que un combate sin materias (si no tienes una espada final) es como intentar pintar una pared con las manos.

Al principio no te preocupes demasiado por estos detalles, pero a medida que ganes más puntos de vida es bueno que repartas bien las materias para evitar perder fuerza de ataque.

Gil

Un Gil es moneda oficial de la tierra de Final Fantasy. Cuantos más Gils ganes más posibilidades tendrás de adquirir nuevas materias con las que eliminar a tus enemigos. Para adquirir Gils puedes vender materias u objetos especiales o liarte a derrotar monstruos. La zona del reactor perdido (una zona en ruinas cerca de un bosque perdido) es una zona muy buena para ganar 1200 Gils / monstruo, ya que en esa zona hay unos monstruos muy grandes que no te atacan si usas un hechizo de Confusión contra ellos. Quédate en esa zona recolectando Gils y cuando llegues a la ciudad nos lo agradecerás.

Ayudas para aumentar de nivel

Ahora que lo sabes todo sobre los puntos de vida, magia y todo eso, ¿cuál es la mejor forma de aumentar esos puntos?. Por supuesto, luchar contra cientos de enemigos y monstruos, pero no todos son igual de buenos.

En general cualquier lugar con un punto para guardar la partida es un lugar idóneo para aumentar nuestro nivel de experiencia, ya que

nos permitirá tener algunas luchas, curarnos y salvar la partida para volver a empezar. Los puntos para guardar cercanos a una ciudad o un curandero son los mejores para aumentar los niveles de EXP sin tener que gastar objetos extra.

Posiblemente la mejor zona para ganar puntos de experiencia más rápido está cerca de la jungla de la Caverna Norte que está cerca del final del juego. Eliminar a un monstruo Mágico nos reportará 10.000 EXP y 1.000 puntos de habilidad.

Algo a lo que hincarle el diente

Cloud comienza con muy poca fuerza, aún así sus capacidades se ven rápidamente incrementadas. Esta lista te dará una idea de hasta que punto debe llegar un héroe para enfrentarse a Sephirot:

Al comenzar la partida	Niveles aproximados que debes conseguir
Nivel 6	55-60+
PG 302	9.999
PM 54	999
Fuerza 18	86
Destreza 6	54
Vitalidad 16	79
Magia 23	142
Espíritu 17	122
Suerte 14	28
Ataque 36	183
% de Ataque 96	105
Defensa 24	144
% de Defensa 1	63
Ataque Mágico 23	142
Defensa Mágica 17	122
% de Defensa Mágica 0	60

Como habrás observado los valores de Cloud varían significativamente a lo largo de la aventura. En cualquier caso recuerda que hay objetos que aumentarán sus características.

Monstruos con "etiqueta"

Si lo que estás buscando son grandes recompensas aquí tienes lo que te pueden reportar algunos de los enemigos de FFVII:

Adamantalmal	2.000 Gil
Cactus (Desierto de Corel)	10.000 Gil
Dragón Oscuro	5.000 EXP, 2.500 Gil
Pistola Aguila	2.000 EXP, 3.800 Gil
Gárgola	2.500 Gil
Nave Fantasma	2.000 Gil
Hombre de Hierro	10.000 EXP
Rey Behemoth	2.000 EXP, 250 AP, 950 Gil
Olla mágica	8.000 EXP, 1.000 AP, 8.000 Gil
Tonberry	6.000 EXP, 6.800 Gil
Mover	30.000 Gil
Gusano Marino	5.000 Gil
Serpiente	2.500 Gil
Desconocido 1	5.000 Gil
Desconocido 2	3.000 EXP, 300 AP, 10.000 Gil
Desconocido 3	7.500 Gil
CañonX	2.000 EXP, 3.000 Gil

Los eventos

Final Fantasy VII es un juego muy rico y complejo. En algunas ocasiones deberás realizar una acción específica para avanzar. Si te atascas deberás intentar probar nuevas combinaciones o encontrar una palanca o puerta que te hayas olvidado. Ante todo recuerda

que hay muchos personajes que ayudarán en la aventura con sus comentarios o consejos.

En otras ocasiones hay acciones que no se pueden realizar hasta más adelante, por esa razón hay lugares cerrados o inaccesibles. Un buen ejemplo es lo que sucede si intentas ir al reactor Subacuático de Junon, la primera vez que pasas por la puerta hay un guardia que te impide el paso.

MODOS, PUNTOS PARA GUARDAR LA PARTIDA, TRES EN EL GRUPO

Modo Normal y Modo Combate

Final Fantasy VII tiene dos modos de juego: el normal y el de combate. En el modo normal controlas al personaje principal (generalmente Cloud) mientras los otros dos personajes que van contigo permanecen ocultos.

En el modo normal no puedes ver a los monstruos hasta que te encuentras con ellos, siendo ese el momento en el que la pantalla cambia al modo combate. Ahora en este modo puedes ver claramente a los miembros del equipo y sus respectivas armas.

Puntos para Guardar la Partida

Al contrario que en otros juegos de aventuras, en Final Fantasy VII no puedes guardar tu posición en cualquier momento del juego, solo puedes hacerlo cuando encuentres un lugar especial en forma de cono interrogativo. Cuando te pongas encima de uno de estos puntos podrás acceder al menú y elegir la opción Guardar.

Tres en el grupo

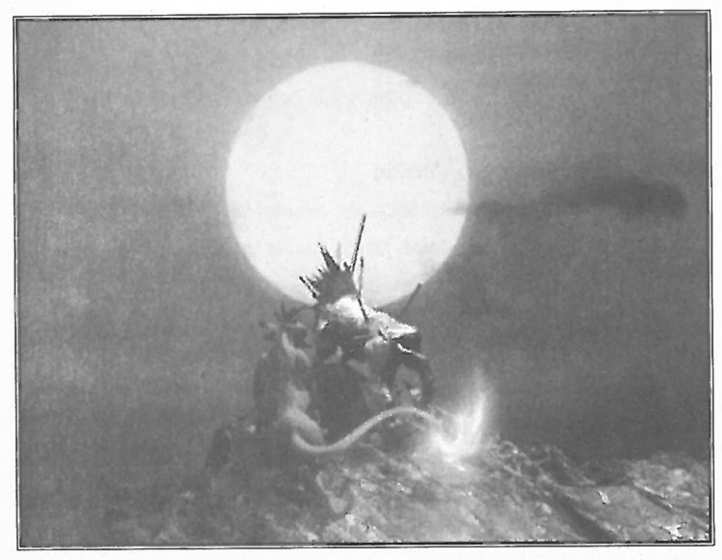
Desde el principio del juego tomas el control de Cloud, más que nada porque es el protagonista. A medida que vayas encontrando

más amigos (cuando se una Tifa al equipo) descubrirás que no puedes tener en combate a más de tres personajes a la vez.

Más adelante descubrirás que dependiendo que personajes vayan contigo los comentarios o ayudas de los habitantes de las ciudades varían notablemente (sobretodo si es un pueblo en el que uno de los personajes haya vivido). Para poder variar el equipo tendrás la posibilidad de usar el PHS para seleccionar que héroes van contigo. Este sistema solo se puede accionar en el mapa del mundo o cuando encuentres un punto para guardar la partida.

Algunas reglas para elegir a tu equipo:

- No te quedes corto, lleva el máximo posible de amigos. Si solo vas con dos es muy probable que pierdas ante el ataque de algún jefe.



- Aprende las debilidades y ventajas de cada personaje del grupo para poder ajustar el equipo a cualquier tipo de situaciones.

- Gracias al intrincado sistema de materias de FFVII podrás hacer que tus héroes tengan más de una habilidad mágica a la vez. Procura tenerlos bien preparados para cualquier evento.

- Cuando un héroe se quede solo asegúrate que tiene materias de recuperar, sanar y escapar.

- Si un héroe cae y no tienes materias u objetos para revivirlo intenta cargar la partida anterior para evitar el problema. La experiencia de los jefes es vital para los personajes y sus materias (sobretodo Arma Final).

- Recuerda que los Límites solo pueden realizarlos aquellos que están en activo.

Armaduras, Armas y otras cosas

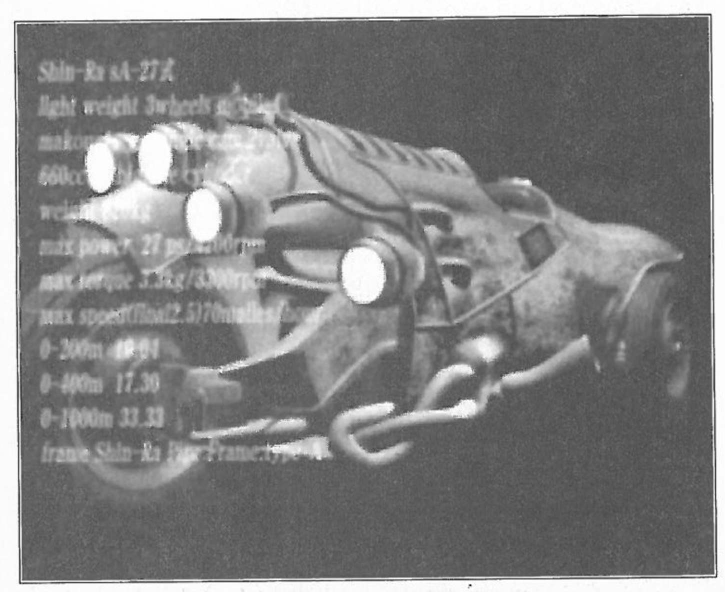
Final Fantasy VII ha sido realizado con una base muy extensa de armas y otros objetos que se consiguen ganando batallas, encontrándolas o dirigiéndose a las tiendas. Cuando encuentres armas o armaduras de uno u otro tipo ten mucho cuidado a la hora de colocárselas a tus personajes o te verás en situaciones comprometidas.

Tanto las armas como las armaduras vienen preparadas para insertar materia. Las materias que lleves contigo solo estarán activas cuando las lleves en alguna de estas aberturas.

Armas

Cada héroe comienza con un arma de poca potencia que solo será de utilidad en las batallas que hay al principio. Para obtener mejores armas tendremos que obtenerlas por las diferentes vías del juego. Las tiendas son nuestra primera opción, en ellas encontraremos armas bastante decentes pero que no son nada del otro mundo. Las armas con más potencial se suelen conseguir tras eliminar a un jefe. Aún así no intentes conseguir las mejores armas de los personajes en las tiendas, estas armas solo se consiguen en lugares muy específicos.

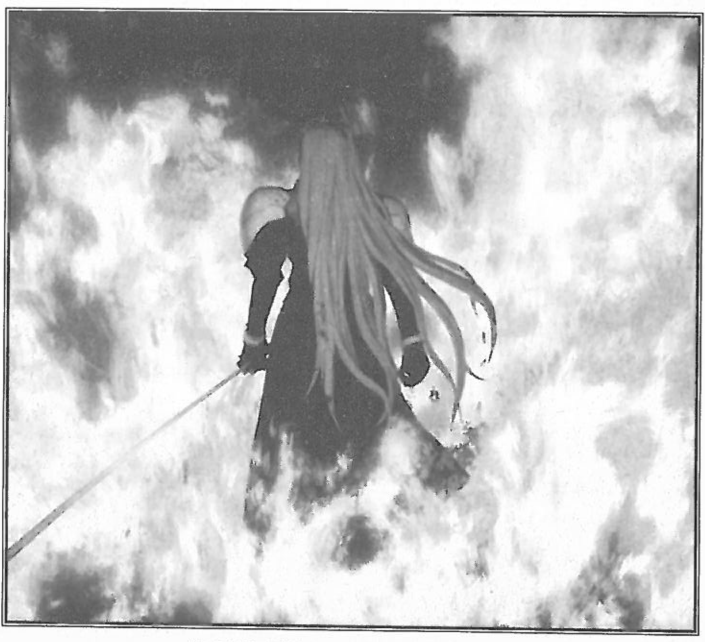
Al contrario que las materias o las armaduras, las armas solo pueden ser usadas por un carácter específico. Por ejemplo, Cloud usa las espadas, Tifa los guantes y Barret los cañones y metralletas que encajan en su brazo metálico.



Armas finales

Uno de nuestros objetivos en Final Fantasy VII será hacernos con la mejor arma de cada personaje. Para recibirlas tendremos que completar una serie de tareas adicionales (muy lejanas del guión de la aventura). La ventaja de estas armas es que hacen el mayor daño posible. En cualquier caso todas las armas finales (excepto la de Aeris) tienen un punto débil, las materias que coloques en sus aberturas no ganarán ni niveles ni experiencia.

Con estas notas sabrás donde encontrar las armas finales de cada héroe.



Arma Final de Cloud

Tras la destrucción de Mideel Cloud tendrá que eliminar a un monstruo llamado Arma Final. Para encontrarlo dirígete a la catarata, lucha con el repetidas veces y síguelo hasta que se detenga.

Guardia Princesa de Aeris

En el templo de los Ancianos, entra en el pasillo del reloj IIII. Mira dentro del cofre.

El cuento perdido de Barret

Inserta a Barret justo antes de volver al asalto en Midgar. De camino a Hojo encontrarás este objeto en un cesto.

Cait Sith Grito PG

Durante el ataque final de Midgar ve al piso 64 de la torre Shinra y busca en los armarios de la zona deportiva.

Cid Evangelio de Venus

Tras el intento de detener el meteoro con el cohete No. 26 de Shinra, habla repetidas veces con el viejo de Rocket Town (el que está fuera de la casa de objetos) y le entregará a Cid este objeto.

Luna Límite Red XIII

Tras estar con Bugenhagen en la ciudad de los Ancianos vuelve a Cosmo Canyon. Encuentra a Bugenhagen y Red XIII obtendrá un regalo sorpresa.

Corazón Tifa

Tras visitar la ciudad de los Ancianos, cava en la zona de huesos (la de la excavación) para encontrar la llave de Midgar. Vuelve a Midgar y dirígete a la zona de tiendas. Entra en la tienda y examina el ordenador.

Vincent Pena de Muerte

Con un chocobo o el submarino, visita el continente del este y encuentra a Lucrecia. Ella está en una caverna detrás de una catarata. Haz que Vincent la visite en el disco dos (por ejemplo) y vuelve a visitarla antes de tener la batalla final. Te entregará este objeto y el manual de límite Nivel 4.

Yuffie

Tras conducir el submarino busca un cofre en el avión Shinra Gelnika.

Armaduras

Un elemento típico en los juegos de rol son las diferentes armaduras y cascos que se pueden conseguir. Cada armadura tiene sus ventajas (protecciones especiales) así como diferentes aberturas para insertar materia. Elige bien la que le va mejor a cada personaje.

Accesorios

Los hay de todos tipos, como pendientes, anillos, cinturones u otros valiosos objetos. La utilidad de estos accesorios reside en las diferentes protecciones mágicas que ofrecen. Algunos evitan ataques de sueño y otros potencian o absorben ataques de fuego y frío. No dejes a los héroes sin accesorios o te llevarás más de una sorpresa.

objetos

Durante el transcurso de la aventura irás encontrando diferentes objetos tanto en las tiendas como tras tener una lucha, estos objetos te servirán para hacer a tus personajes doblemente fuertes, revivirlos o hacer que recuperen parte de su energía. Ten mucho cuidado porque algunos objetos son muy escasos y tendrás que guardarlos para situaciones de emergencia.

Algunos objetos se pueden conseguir robándoselos a tus enemigos si equipas la materia amarilla robar.

Materias

No importa lo fuertes que sean las armas que lleven Cloud o sus amigos, si no llevas materias de alto nivel te será imposible conseguir la victoria en FFVII. El papel de la magia, especialmente las invocaciones, serán de vital importancia en el juego. A medida que avances descubrirás que magias esconden los altos niveles de las materias.

Las Materias son pequeñas orbes cristalinas que encierran el poder de la magia. Las obtendrás tras un combate o comprándolas en las diferentes tiendas del mundo. Para poder usarlas basta con insertarlas en alguna de las aberturas de las espadas o armaduras.

Estas materias solo pueden ser activadas antes de entrar en combate accediendo al menú principal. Tras insertar las materias verás los cambios que se producen en los personajes (más o menos fuerza, mayor protección mágica, etc.) Para ordenar las materias ten muy encuentra que los efectos de algunas materias afectan a otras, de esta manera si ponemos una materia azul Todos con una materia verde Recuperar podremos lanzar un hechizo de curación a todo el grupo consumiendo la energía de una sola magia.

Las cinco fantásticas

Hay cinco tipos diferentes de materias: Hechizos (verde), Independientes (púrpura), Comando (amarilla) y Soporte (azul).



Cada una realiza hechizos de diferente tipo. Las materias tienen diferentes fuerzas y potencias, por esa razón hay materias que solo se pueden conseguir tras haber realizado una serie de acciones especiales que por regla general solo son accesibles si entrenamos a chocobos especiales (Chocobos verdes, azules, negros y el deseado Chocobo Dorado).

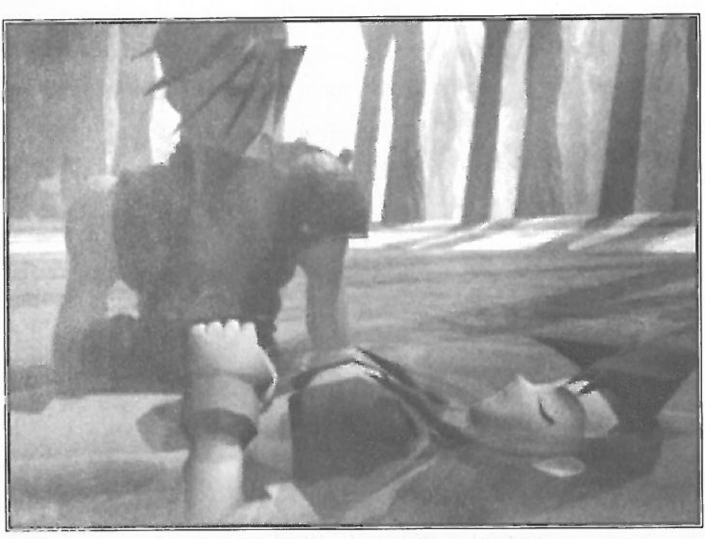
Al principio te costará mucho hacerte con una materia nueva. Aún así no te preocupes pues con las dos materias con las que Cloud empieza tendrás suficiente para entrar "en calor". Más adelante cuando te encuentres con Aeris o Tifa verás que ellas usan sus propias materias que podrás intercambiar a tu gusto.

La materia va ganando niveles según los puntos AP que consigas tras cada batalla. Estos AP se distribuyen entre las materias que más hayas usado en el combate. Si no usas una materia ten por seguro que no avanzará. Para que lo entiendas, la materia es un objeto con vida que aprende hasta alcanzar el nivel maestro, en ese momento la materia se "reproduce" apareciendo una copia del objeto en tu inventario.

Las estrategias a seguir para juntar las materias son prácticamente interminables, te recomendamos que experimentes tu mismo para descubrir los secretos de estos objetos tan interesantes.

Materias Hechizo (verde)

Las materias verdes con las más comunes del juego. Con ellas puedes lanzar hechizos de curación, protección o ataque. Al principio contarás con las materias Hielo y Rayo de nivel 1, más adelante verás los efectos de estas materias cuando tienen más fuerza.



Materia Independiente (púrpura)

Cuando está en una abertura libre la materia Independiente aumenta las características del personaje en algún sentido. Por ejemplo la materia Super PM aumenta el número máximo de puntos de magia que el personaje puede tener. Algunas otras materias de este tipo sirven para reducir el número de enemigos casuales. Los efectos de las materias púrpuras no se pueden unir a los de ninguna otra materia.

Materia Invocación (roja)

Esta materia os permitirá invocar a una entidad elemental o física para que te ayude en el combate. Algunas invocaciones te devolverán la vida (como la materia Fénix) o realizarán ataques devastadores contra tus enemigos. La primera invocación de la que dispondremos es la de Choco/Mog que llama a un Chocobo para que ataque a tus contrincantes. En cualquier caso es una de las materias más débiles, la mejor de todas es la de Caballeros de la Mesa Redonda que es capaz de realizar un total de 90.000 Puntos de daño en un solo ataque a todos tus contrincantes.

Materia Comando (amarilla)

La materia amarilla permite a tus personajes realizar nuevas acciones desde el menú de lucha. De esta forma encontraréis la materia Robar (que permite obtener objetos muy útiles de tus contrincantes) o la materia Gesticular que pondrá a uno de tus personajes en un modo de "imitación" con el que realizará las mismas acciones que el personaje que tu elijas.

Materia Soporte (azul)

Estas materias son las que, una vez colocadas en una abertura unida, añaden efectos a algunos tipos de materias. Aún así ten cui-

dado porque hay materias que no pueden ser unidas con las azules. La primera que obtendrás es la materia todos. Esta se puede unir a la materia Rayo o a la materia Hielo para poder atacar a todos los enemigos con un solo ataque. Realiza esta operación con la materia Recuperar y podrás curar a todo el equipo a la vez.

ADVERTENCIA

Cuando uses materias de "alto nivel" tus características pueden reducirse sensiblemente, sobretodo con las invocaciones en un 15 % o más. Procura no añadir demasiadas invocaciones a un solo personaje o dejarás a tus héroes en muy malas condiciones.

Las materias al máximo

Potenciar las materias al máximo de su capacidad es una de las grandes tareas de FFVII ya que es la única manera de descubrir nuevos hechizos y magias para luchar contra nuestros enemigos. Recuerda examinar todos los rincones del mundo de FF, es muy probable que encuentres más de una materia tirada en el suelo.

Ayudas generales

- Vigila los puntos de magia: Incluso si tienes las magias más fuertes del juego, si se te acaban los puntos de magia no podrás realizar ningún hechizo a no ser que tomes un Eter o Elixir. Si no tienes objetos de este tipo y te ves "apretado" procura emplear los hechizos con cautela y reserva puntos de magia como para curar o resucitar a tu equipo. otra opción es conectar la materia Absorción PM a tu espada o magia para recuperar algo de energía.

o Estudia los gastos: Ten en mente que hechizos gastan más o menos energía. Intenta usar las magias que están enlazadas con la materia Todos y gastarás un hechizo para atacar a todos los enemigos.

- Diversifica: No centres las magias en un solo personaje o podrías encontrarte en una situación muy desagradable si este personaje muere. Intenta tener más de un héroe con materia Recuperar o Revivir.

- Que no descanse: Una materia que no se usa es una materia desaprovechada. Haz que las materias ganen experiencia para llevarlas a niveles maestros. Cuando tengas una materia en nivel maestro guárdala y pon otra que no tenga muchos conocimientos.

- Que no muera la materia con un héroe: Si uno de los héroes cae en combate con alguna de las materias más fuertes (Bahamut Cero



- Caballeros) procura resucitarlo cuanto antes o estarás perdiendo una oportunidad estupenda de derrotar a tus enemigos.

- Aprovecha las materias: Si uno de tus personajes llega a la fantástica cantidad de 9.999 puntos de vida tendrás que tener cuidado si quieres subir de nivel a tu personaje porque su nivel se quedará bloqueado. Para permitir que este héroe siga subiendo de nivel (aumentando las características de fuerza y velocidad) tendrás que colocarle invocaciones y materias que reduzcan en un 15 % su vida. Ahora podrá ganar nuevos niveles.

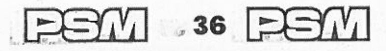
- Imita a tus colegas: Desde el momento en el que consigas la materia Gesticular tendrás la posibilidad de realizar las mismas acciones e invocaciones que lancen tus compañeros. De esta forma podrás lanzar dos Caballeros cada vez con una sola materia, consiguiendo en este caso 200.000 puntos de daño por cada vez.

Materias: Algunos Combos
El verdadero poder de las materias se consigue cuando se mezclan sus efectos con materias azules de soporte. Recuerda que las materias de invocación solo se pueden mezclar con materias de contraataque o de Absorción.

Aquí tenéis algunas mezclas interesantes:

- Junta Todos con Recuperar y podrás recuperar la vida de todo tu equipo.

- Une Elemento Básico con Tierra y podrás infligir un ataque de tierra a tu arma.
- Una de las mejores. Combina Ataque Final con Revivir (o Fénix) y



cada vez que muera tu personaje se activará la invocación de Fénix resucitando a todo tu equipo. Esta mezcla es una de las pocas formas posibles de eliminar a las armas de FF.

Materias de nivel Maestro y Materias Maestro

Las materias son muy útiles al principio, pero a medida que avancemos descubriremos como las magias comienzan a ganar hechizos más fuertes y potentes. Algunas tienen de una a cinco niveles distintos. Cuando ganes suficientes puntos de AP estas materias llegarán al nivel maestro.

Pero lo mejor de todo es conseguir las materias de nivel Maestro. Estas materias se consiguen juntando todas las materias disponibles de un tipo (amarillas, púrpuras, rojas, azules o verdes) en un solo orbe. Aún así no te confíes porque es realmente difícil llegar a conseguirlas. Por ejemplo, para conseguir la materia maestro azul deberás obtener las 21 materias de este tipo y subirlas hasta el nivel maestro. En cualquier caso te aseguramos que vale la pena. Imagínate, una materia que te permite realizar todos los hechizos imaginables y que ocupa una sola abertura. ¿Te imaginas lo que sucedería si unieras el efecto de esta materia con la de Elemento básico a tu espada?



Límite de Aeris.

ADVERTENCIA

Antes de convertir la materia Maestro de un tipo ten muy en cuenta que todas las materias Maestro de ese tipo desaparecerán de tu inventario de forma permanente. Guarda la partida antes de conseguir tu materia Maestro y averigua si te sirve de utilidad.

CAPÍTULO 3 : ESENCIAS DEL COMBATE

Preparación

Excepto en las ciudades o en los puntos para guardar la partida (o cuando estés en tu nave o Chocobo) los monstruos te atacarán sin previo aviso. Una vez comience el combate tendrás que tener mucho cuidado y realizar acciones inteligentes para eliminar a tus contrincantes en el menor número de movimientos y con el menor número de daño. Al principio los combates no tendrán demasiada complejidad pero según avances descubrirás que algunos enemigos solo responden cuando son atacados y otros están protegidos contra algu-

nos ataques elementales (dragones que absorben fuego y recuperan vida, etc).

No te descuides

Los monstruos adoran devorar inocentes e indefensos héroes que creen estar a la altura de las situaciones. Tras comprar un arma nueva o encontrar una materia de más poder equípala lo antes posible o serás "carne de cañón". Ten muy en cuenta que los monstruos (excepto los del mapa) aparecerán con cierta correlación al nivel que deberías tener en ese momento. Por esa razón un Cloud que esté al final del disco 1 (nivel 20 como mucho si no ha realizado combates adicionales) no sería capaz de sobrevivir ni un minuto en las cuevas del final del disco 3.

Recuerda poner algo de orden en el menú de inventario de vez en cuando o te volverás loco para encontrar un elixir en caso de emergencia. Coloca los objetos más inútiles al final y no tendrás problemas para salir con vida de una pelea.

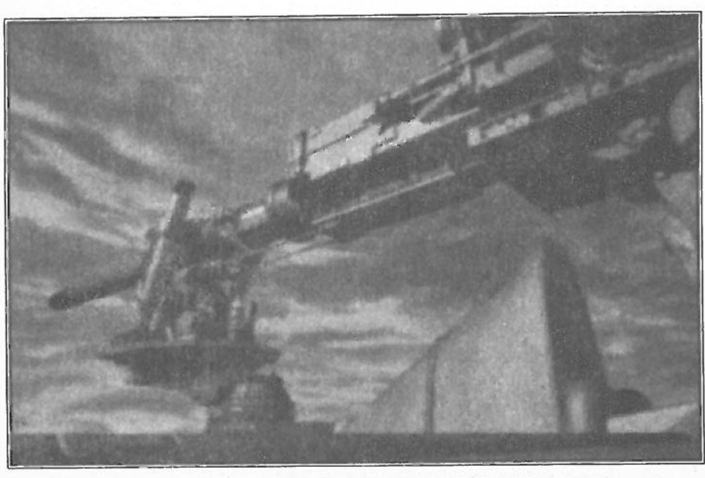
Recuerda que algunas armas más fuertes no tienen aberturas para insertar materias, si este es el caso procura "echar cuentas" para saber si vale o no la pena. Algunas armas (que no las finales) te ofrecen la posibilidad de triplicar los puntos de AP de las materias, úsalas en combates normales y recuerda colocar tu mejor arma para luchar contra los enemigos serios.

Recuerda colocar las mejores armas a tus compañeros, a estas alturas deberías saber que las armaduras y armas de FF no se desgastan con el uso. En cualquier caso y como ya te hemos indicado anteriormente procura mantener una espada que permita el "desarrollo" de las materias o no llegarán nunca a nivel Maestro.

La línea frontal

Mantén al grupo preparado para la lucha. Usando la opción orden del menú principal podrás determinar la posición y orden de tus tres héroes seleccionando su dibujo y moviéndolo al lugar que más te apetezca. Puedes tener un héroe en la parte trasera para que reciba menos daños moviendo su dibujo a la derecha. Como habrás adivinado los monstruos suelen atacar a los que están en la parte delantera, por lo que es recomendable poner a los héroes más fuertes y diestros, el tercero puede estar en la parte trasera curando a los otros dos.

Coloca a los personajes con más destreza en la línea frontal. Este tipo de héroes pueden atacar primero. Y por si fuera poco, si les añades materias de dormir o paralizar a sus armas podrás atacar a tus enemigos y detener cualquier ataque posible. Si lo consigues te habrás asegurado la victoria.



Algunas armas son de "corto alcance", si es así recuerda que sus daños serán mucho menores si los colocas en la línea trasera. De igual modo existen personajes con armas de largo alcance, como Barret, que realizan el mismo daño tanto en la parte trasera como en la frontal. En este caso es recomendable que los mantengas en la línea trasera ya que recibirán menos daños.

El calor de la batalla

Cuando comienza la batalla la imagen se retuerce y apareces en una escena tridimensional que representa el lugar en el que te encuentras. En la parte inferior de la pantalla verás los puntos de vida y magia de tus héroes al igual que la duración de los campos de protección mágica.

Tiempo, Tiempo Límite y Barreras

- Tiempo: El contador de velocidad se rellena dependiendo del nivel de destreza que tenga cada personaje. Cuando el contador llega al máximo significa que tu personaje puede realizar un nuevo movimiento, apareciendo una pequeña flecha triangular sobre el personaje activo.

- Límite: La barra de límite crece a medida que uno u otro personaje reciban daños (tanto físicos como mágicos). Piensa en esta barra como un medidor de enfado, cuando llega al máximo el personaje podrá realizar un ataque especial que dependerá de los límites disponibles y del límite que hayamos dejado seleccionado.

- Barreras: Hay dos tipos de barreras (físicas y mágicas). Estas barras miden el nivel de actividad de las barreras mágicas o físicas que hayamos lanzado mediante nuestros hechizos. Cuando lanzamos este tipo de hechizos una de las barras se enciende y empieza a descender lentamente hasta que llega a cero, en ese momento la barrera que esté activa desaparecerá. Por si no lo sabías, este tipo de barreras reducen a la mitad la fuerza de los ataques.

Sorpresa y Movimientos de combate

Sorpresa

En algunos encuentros con monstruos de FFVII te encontrarás rodeado por los enemigos o siendo atacado por la espalda. Por suerte para tí, tu también les sorprenderás en algunas ocasiones, si esto sucede te recomendamos que actúes rápidamente para no desaprovechar la ventaja táctica. Desafortunadamente nunca podrás sorprender a un jefe.



Cuando te veas sorprendido por un grupo de monstruos de mucha fuerza intenta eliminar rápidamente a los que están "repetidos" y observa el daño que pueden hacer los otros, así sabrás si estás o no a la altura de la situación.

Movimientos de combate

Antes de poder realizar cualquier movimiento deberás tener la barra de tiempo al máximo, en ese momento verás la barra de opciones con todos los comandos disponibles, que generalmente son Atacar (usa el arma que lleve el héroe), Magia (usa una materia) y Equipo (usa un objeto del inventario). Dependiendo de las materias amarillas que lleve el personaje tendremos más o menos opciones.
Cuando elijas una acción no titubees, lánzala o el tiempo correrá y serás atacado antes de tiempo. Si estás indeciso siempre podrás pulsar el START para pausar el juego y meditar tranquilamente. Si quieres aprovechar la destreza de tus personajes recuerda que deberás situarlos en la línea frontal.
Los objetos que pueden dañar a los enemigos son muy reducidos y se deben usar desde la opción de Equipo. De igual manera podremos usar objetos de curación que devolverán la vida a nuestros personajes en caso de emergencia. otra ventaja de los objetos es que usarlos no te hará gastar puntos de magia. También existe la posibilidad de hacer duplicados empleando la materia elemento W...

Salir corriendo no siempre es una opción, sobretodo si has sido rodeado por sorpresa. Si pillas por sorpresa a los monstruos podrás escapar sin problemas.

observa atentamente los efectos de los golpes y magias porque si

atacas a un dragón de fuego con una espada que tiene el elemento de fuego solo conseguirás que recupere puntos de vida. Generalmente los enemigos que atacan con un elemento (fuego, tierra, aire, viento) absorben ese tipo de ataques y lo convierten en puntos de vida.

Normalmente la mejor defensa es un buen ataque. Resiste los ataques de los enemigos y atácales con magias y objetos de alto nivel. Muy pocas veces los ataques físicos se ponen al nivel de las materias más fuertes, en cualquier caso si dispones de materias que dupliquen el golpe tendrás la posibilidad de hacer más daño que algunas magias sin gastar PM.

Ten cuidado. Según tu equipo vaya adquiriendo más fuerza, experiencia y materias de mayor nivel los monstruos que te irán apareciendo serán más y más destructivos. De hecho muchos de ellos serán capaces de matar a todos los de tu equipo con un solo ataque. Procura aprovechar todos los puntos para guardar la partida y no tendrás que arrepentirte de tener que volver a empezar el juego desde cero.
Si realizas hechizos de velocidad y barreras conseguirás reducir las primeras tandas de golpes.

La puntería

Los monstruos atacan con la misma fuerza tanto si están al mínimo como si no.

- Enfoca tu ataque: En general los monstruos atacan en grupos, dificultando su eliminación. Si te enfrentas a tres monstruos a la vez cén-

trate en uno hasta que desaparezca. Recuerda, monstruo que palma, monstruo que no ataca.

- Elimina a los curanderos: Si alguno de los enemigos tiene habilidades curativas céntrate en su eliminación hasta que desaparezca o te será muy difícil eliminar a sus otros acompañantes.

- Ataque rápido: Si tienes ganas de atacar rápidamente al enemigo más cercano pulsa el botón X justo cuando veas que la barra de opciones aparece, así golpearás sin perder tiempo.

- Agua VS fuego: Lanzar hechizos de fuego a monstruos con ese tipo de ataques no produce daños, pero si lanzas tu mejor ataque de hielo contra un enemigo de fuego este recibirá el mayor número de puntos de daño. Recuerda que los elementos de la naturaleza pueden contrarrestar a sus adversarios. Agua contra Fuego, Viento contra Tierra.



Cambios de estado

Los monstruos tienen un amplio arsenal capaz de alterar el estado natural de tus personajes. Estos cambios de estado pueden cambiar el ánimo y las ganas de luchar de los mismos. Ten mucho cuidado con este tipo de ataques porque podrías ser tu mismo quien destruyas a tus compañeros si eres atacado con un hechizo confusión y furia.

En algunos casos este tipo de cambios afectan a la fuerza o a la resistencia de los personajes, este tipo de ataques pueden convertir a tus héroes en ranas o dejarlos sumidos en un estado de sueño. Pase lo que pase lo peor que te puede suceder es que tus héroes sean petrificados o paralizados.

Procura tener algún objeto (generalmente colgantes) que te proteja de este tipo de ataques tan difíciles de repeler. Si tienes al menos un héroe con este tipo de objetos podrás sanar a los demás antes de perder la batalla.

Límites

Cada héroe de FFVII empieza con un tipo de límite diferente. Al principio son ataques devastadores (Cloud) o curativos (Aeris). En total hay cuatro niveles de límites, del 1 al 3 se pueden aprender practicándolos, pero para activar el nivel 4 se necesita el manual de cada personaje.

Si ves que se aproxima un jefe demasiado fuerte procura mantener luchas aleatorias con enemigos casuales hasta que tengas uno o más personajes con el límite activado. Recuerda gastarlos cuando veas

que la situación se te escapa de las manos.

Recuerda y piensa, un héroe no puede usar sus ataques normales si tiene el límite activado. Considera otras opciones como usar objetos, magias o colocarte en posición de defensa si prefieres guardar el límite para más adelante o para otro enemigo. Gastar un límite con un enemigo normal y corriente no es muy útil si estás en una zona en la que te espera un jefe.

Para subir de límite tendrás que usar el mayor número de límites que te sea posible. Si ganas el combate irás subiendo hasta el siguiente nivel de límite. Cuanto más alto es el límite más batallas requiere. Como regla general necesitarás entre 60 y 80 enemigos. Para avanzar al nivel 2 tendrás que usar el Nivel 1 cuatro u ocho veces. Los límites más devastadores son los de Nivel 4, pero para activarlos tendrás que comprarlos o encontrarlos en localizaciones muy precisas. Una vez lo tengas deberás usar el nivel 3 hasta ser un experto y poder leer el manual de nivel 4.

Recuerda, la mayoría de los héroes tienen que aprender dos límites por cada nivel para poder llegar al nivel 4 (Vincent tiene solo un límite por nivel, con lo cual una vez aprendidos los 3 primeros podrá usar el de nivel 4. Cait Sith no tiene manual de límite 4.)

Aquí tenéis una descripción de cómo debe adquirir cada héroe su manual de límite nivel 4.

Cloud: El omnilátigo de Cloud es un ataque múltiple capaz de hacer tanto daño (más o menos) como la materia Caballeros. Se consigue al cambiar 32.000 puntos de batalla (que deberás conseguir en una sola visita) en el Battle Square del Gold Saucer (recuerda hacerlo en el disco 2 o 3)

Una vez los héroes adquieran una nuevo límite este será seleccionable desde el menú principal. Ten en cuenta que cada nivel es un ataque específico y que en algunas situaciones es mejor usar un límite de menor nivel. Recuerda que no se puede cambiar de límite en medio del combate. Si seleccionas un límite diferente perderás la energía almacenada.

Barret: Su Catástrofe es un cañón de luz que ataca a todos los enemigos, los daños son tremendos. El manual te será entregado por una mujer muy amable que viste un sombrero, solo te lo entregará si salvas a North Corel del ataque del tren.

Tifa: Su Cielo Final causa graves daños a todos los enemigos. Consigue el manual tocando la siguiente canción en el piano de Nibelheim: Do, Re, Mi, Si, La, Do, Re, Mi, Sol, Fa, Do, Re, Do. o lo que es lo mismo, pulsa X, cuadrado, Triángulo, triángulo, R1 + Triángulo, R1 + Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, R1+ X, Círculo, X, Cuadrado, X y START. Puede que no funcione a la primera, pero si vas con Tifa en el equipo y lo intentas un par de veces te saldrá sin problemas.

Aeris: Su Gran Evangelio restaura todos los puntos de vida y magia de los héroes haciéndolos inmunes a cualquier ataque durante un corto plazo de tiempo. Visita la cueva del hombre durmiente, que está en la zona sudeste de Midgar, tras superar las 600 batallas habla con él cuando los últimos dos dígitos sean iguales (688, 744, 1344, etc.), y te entregará una pieza de Mythril. Lleva este metal al herrero situado en la costa norte del Gold Saucer y abre el pequeño cofre para conseguir el manual.

Red XIII: La Memoria Cósmica es una señal luminosa que hace daño de fuego a todos los enemigos. Abre el cofre de la mansión de Nibelheim para conseguir el manual (Para conseguir los números sigue las pistas de las notas de Nibelheim, para leerlas aprieta hacia abajo y verás una serie de textos).

Yuffie: Toda Creación genera un cañón de luz que destroza a todos los enemigos. Tras la aventura subacuática vuelve a Wutai y derrota a los cinco miembros de la familia de Yuffie que están en la Pagoda. Si lo consigues recibirás un manual.



Cait Sith: No tiene manual

Vincent: Su ataque Chaos es una calavera demoniaca que ataca a todos los personajes. Cualquier superviviente recibirá un daño especial. Habla con Lucrecia en la catarata, vuelve a visitarla justo antes de estar listos para entrar en la caverna norte (donde está Sephirot) y obtendrás el manual.

Cid: Lanza un ataque de misiles que ataca repetidamente a los enemigos. Abre el cofre del tesoro en el avión de Shinra para recibir el manual.

Habilidades Enemigas

Equipando a un héroe con una materia Habilidad Enemiga podrás obtener 24 ataques especiales diferentes de los enemigos. Para que la materia funcione, uno de los héroes deberá recibir un impacto directo de la magia en cuestión.

El algunos casos deberás tomar el control de los enemigos con la materia Manipular para que te lance ese ataque en cuestión.



Habilidad Enemiga	De quien se aprende
Al principio del juego	
"????"	Ataque recibido en la mansión de Shinra en Nibelheim
Aqualung	Arpías cerca del Gold Saucer en el desierto Corel
Beta	Se obtiene de la serpiente cerca de la granja de Chocobos
Gran Guardia	Enemigos cerca de la zona de Gongaga que viven en las playas
Chocobuckle	Ataque de los Chocobos cerca de la granja de Chocobos
Fuerza de Muerte	Adamantis en la costa de Wutai
Sentencia de Muerte	Bichos gordos en el valle de Zango
Lanzallamas	Dragones que en la mina de Mythril
Canción de las ranas	Canción de las ranas en los bosques de Gongaga
Suicidio L4	Ataque de enemigos cerca de la granja de Chocobos
Láser de la Muerte	Prisión de Corel
Vida	Monstruo contra el que luchas en la Capital olvidada
Martillo Mágico	Navajas en la zona de Wutai
Magia Matra	Enemigos cerca de la ciudad de Midgar
Trino	Guardián de la materia en las montañas de
Nivel	Viento Blanco Enemigo que manipulas cerca de Junon

En medio del juego

En la zona sur de Midgar

Habilidad Enemiga	De quien se aprende
Trino	Enemigos cerca del precipicio de Gaea
Aliento Maligno	En los bordes más lejanos de los precipicios de Gaea
Aliento Mágico	Enemigos cerca del precipicio de Gaea
Puño de Goblin	En la isla de los Goblins
Señal de Sombra	Arma Final .

En la caverna final

Fuerza de Dragón	Dragones oscuros
Muerte de Nivel 5	Parásitos
Señal de Sombra	Dragones Zombie
Susurro de Ángeles	Enemigos de Polen
Ruleta	Distribuidores de la muerte
Aliento Mágico	Parásitos
Caja de Pandora	Dragones Zombie

Algunos enemigos tienen hechizos similares a los que obtienes con algunas materias, pero ten cuidado y no las menosprecies, hay habilidades con efectos secundarios muy útiles.

Habilidades Enemigas	Coste	Efectos
Susurro de Angeles	50 PM	Si muere un héroe vuelve a la vida; elimina los estados

		malignos; recupera la cantidad de Puntos de Vida que tuviese cuando se lanzó el hechizo
Aliento Maligno	58 PM	Infringe múltiples daños de estado a todos los enemigos, incluyendo Confusión, Rana, Encoger, Silencio y Sueño.
Gran Guardia	56 PM	El mismo efecto que lanzar Velocidad, Barrera y Barrera Mágica en todos los héroes



Aliento Mágico	75 PM	Un arcoiris que ataca a los enemigos con fuego, hielo y rayo.
Caja de Pandora	110 PM	Aparece un interrogante y ataca a los enemigos físicamente
Señal de Sombra	100 PM	Un rayo oscuro que golpea a un solo enemigo, los daños son graves
Viento Blanco	34 PM	Los héroes recuperan sus puntos de vida perdidos y su estado maligno desaparece

Final Fantasy VII tiene un total de 80 materias diferentes.
Cada materia tiene sus habilidades y usos específicos.

La información de las materias:

Soporte	Las materias que se pueden unir
Función	Lo que hace la materia al ser usada
Localización	Donde está la materia en el mapa del juego; (Med) indica a mitad del juego y (Fin) al final del juego.
Cambios de estado	De que manera afecta la materia al estado del personaje
Comentarios	Notas adicionales
Nivel	Los niveles y magias que tiene cada materia
PM	Puntos Mágicos necesarios para lanzar la magia

AP	Puntos de habilidad necesarios para activarla
Descripción	Efectos y tipos de ataque (tierra, fuego, etc).

BARRERA

Función	Protección física y mágica
Localización	Ciudad Cohete
Cambios de estado	Max. PG o5%; Max. PM +5%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Barrera)	16	0	Protección Física
2(BarreraoM)	24	5.000	Protección Mágica
3(Reflejo)	30	15.000	Refleja hechizos mágicos elementales
4(Muro)		58	30.000 Protección Mágica y Física
5(Maestro)	0	45.000	o

COMETA

Función	Daño físico imparable
Localización	Capital olvidada
Cambios de estado	Max. PG o5%; Max. PM +5%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Cometa)	70	0	Daño físico x4 a un enemigo
2(Cometa 2)	110	12.000	Daño físico hasta 4 objetivos
3(Maestro)	0	60.000	o

CONTENER

Función	Combina ataques de estado con elementos
Localización	Mideel (Mid)
Cambios de estado	Fuerza o4; Magia +4; Max. PG o10%; Max. PM +10%
Comentarios	Al lanzar alguno de los ataques hay un 10% de posibilidades de cambiar el estado del enemigo

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Congelar)	82	0	Ataque de Hielo x4 + Paralizar
2(Romper)	86	5.000	Ataque de Tierra x4 + Petrificar
3(Tornado)	90	10.000	Ataque de Aire + Confusión
4(Flama)	100	15.000	Daño de Fuego x4
5(Maestro)	0	60.000	o

DESTRUIR

Función	Elimina las barreras
Localización	Fort Condor, Mideel (Mid), Mansión Shinra (Sephiroth te la tirará)
Cambios de estado	Max. PG o5%; Max. PM +5%
Comentarios	Elimina cualquier Barrera, Barrera Mágica, Reflejo o Muro. Cuando gane nivel podrá eliminar Regenerar, Velocidad, Lento, Parar y Sentencia de Muerte

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Bar. Mrte)	12	0	Elimina las defensas
2(Hec. Mrte)	20	6.000	Elimina estados
3(Muerte)	0	10.000	Mata al enemigo
4(Maestro)	0	45.000	o

TIERRA

Función	Permite lanzar ataques de tierra
Localización	Kalm, Costa del Sol

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Sismo)	6	0	Causa ataques de tierra
2(Sismo 2)	28	6.000	Causa ataques de tierra x2
3(Sismo 3)	68	22.000	Causa ataques de tierra x3
4(Maestro)	0	40.000	o

SALIR

Función	Permite escapar de forma inmediata
Localización	Ciudad Cohete (Mid)

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Fuga)	16	0	Permite escapar
2(Eliminar)	99	10.000	Mata al objetivo
3(Maestro)	0	30.000	o

FUEGO

Función	Permite hacer ataques de fuego
Localización	Red XIII la tiene; Costa del Sol, Fort Condor, Mideel

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Fuego)	4	0	Ataque de fuego
2(Fuego 2)	22	2.000	Ataque de fuego x2
3(Fuego 3)	55	18.000	Ataque de fuego x3
4(Maestro)	0	35.000	o

CURATOTAL

Función	Recupera PG
Localización	Cosmo Canyon (Mid) (detrás de la tienda)
Cambios de estado	Max. PG o10%; Max. PM +10%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
10	o	o	
2(Curatotal)	99	3.000	Recupera todos los PG
3(Maestro)	0	100.000	o

GRAVEDAD

Función	Reduce la vida del enemigo
Localización	Cosmo Canyon (aparece tras eliminar a Gi Nattak en la caverna Gi)
Comentarios	Semi quita el 25% de la vida actual, Semi 2 un 50% y Semi 3 un 75%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Semi)	14	0	Ataque de gravedad
2(Semi 2)	33	10.000	Ataque de gravedad x2
3(Semi 3)	48	20.000	Ataque de gravedad x3
4(Maestro)	0	40.000	o

SANAR

Función Cura el efecto de los cambios de estado

Localización Kalm, Villa Gongaga, Junon

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Veneno)	3	0	Cura el efecto del veneno
2(Esuna)	15	1000	Cura los cambios de estado
3(Resistencia)	120	5000	Previene cualquier cambio de estado
4(Maestro)	0	6000	o

HIELO

Función Ataques de hielo

Localización Cloud la lleva; Costa del Sol, Mideel, Fort Condor

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓNTREBLE
1(Hielo)	4	0	Ataque de Hielo
2(Hielo 2)	22	2.000	Ataque de Hielo x2
3(Hielo 3)	55	18.000	Ataque de Hielo x3
4(Maestro)	0	35.000	o

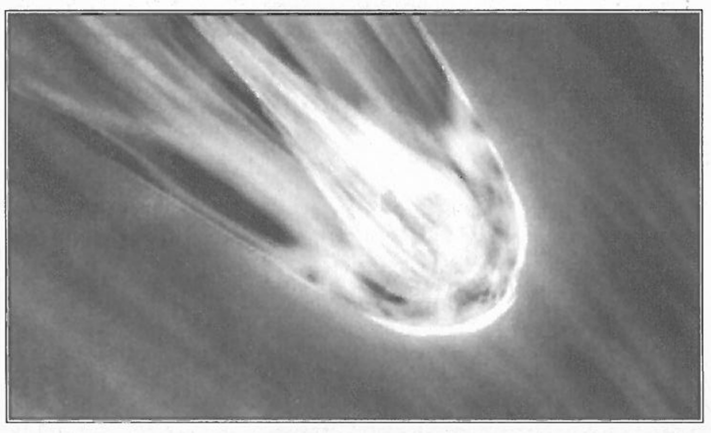
RAYO

Función	Ataques eléctricos
Localización	Cloud la lleva; Costa del Sol, Mideel, Fort Condor

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Rayo)	4	0	Ataque eléctrico
2(Rayo 2)	22	2.000	Ataque eléctrico x2
3(Rayo 3)	55	18.000	Ataque eléctrico x3
4(Maestro)	0	35.000	o

TRANSFORMAR

Función	Transforma al enemigo en una rana, lo hace pequeño o se convierte en un objeto útil
Localización	Area de Corel, Cosmo Canyon, Gongaga, Mideel, Cait Sith la lleva



NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Pequeño)	10	0	Transforma en pequeño
2(Rana)	14	8.000	Transforma en rana
3(Maestro)	o	24.000	o

CONFU

Función	Confunde a los enemigos o los hace enfadar
Localización	Villa Gongaga, Cañón Cosmo

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Confu)	18	0	Confunde a los enemigos
2(Locura)	28	12.000	Enloquece a los enemigos
3(Maestro)	0	25.000	o

BIO

Función	Ataques biológicos
Localización	Kalm, Costa del Sol, Torre Shinra (Piso 68)
Comentarios	Intenta envenenar al enemigo y hace ataques biológicos

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Bio)	8	0	Envenena al enemigo
2(Bio 2)	36	5.000	Envenena al enemigo x2
3(Bio 3)	80	20.000	Envenena al enemigo x3
4(Maestro)	0	38.000	o

RECUPERAR

Función	Recupera PG
Localización	Barrio de Midgar (Sector 5), Mideel, Fort Condor, Costa del Sol, Reactor Mako No.1

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Cura)	5	0	Recupera puntos de vida
2(Cura 2)	24	2,500	Recupera puntos de vida x2
3(Regenerar)	30	17.000	Estado de Regeneración
4(Cura 3)	64	24.000	Recupera puntos de vida x3
5(Maestro)	0	40.000	o

REVIVIR

Función	Revive a un héroe
Localización	Junon, Villa Gongaga, Costa del Sol (Mid)
Cambios de estado	Max. PG o5%; Max. PM +5%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Vida)	34	0	Recupera al héroe con un 25% de vida
2(Vida 2)	100	45.000	Recupera al héroe con toda su vida
3(Maestro)	0	55.000	o

SELLAR

Función	Efectos de sueño y silencio
Localización	Junon, Costa del Sol (Mid)

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Sueño)	8	0	Efecto de Sueño a los enemigos
2(Silencio)	24	10.000	Estado de silencio (no permite lanzar magias)
3(Maestro)	0	20.000	o

ESCUDO

Función	Invencibilidad en el nivel 2
Localización	Caverna Norte
Cambios de estado	Fuerza o4; Magia +4; Max. PG o10%; Max. PM +10%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1	o	o	
2(Escudo)	180	10.000	Estado de invencibilidad
3 (Maestro)	0	100.000	o

TIEMPO

Función	Aumenta la velocidad, relentiza a los enemigos o los detiene
Localización	Villa Gongaga, Ciudad Cohete
Cambios de estado	Max. PG o5%; Max. PM +5%

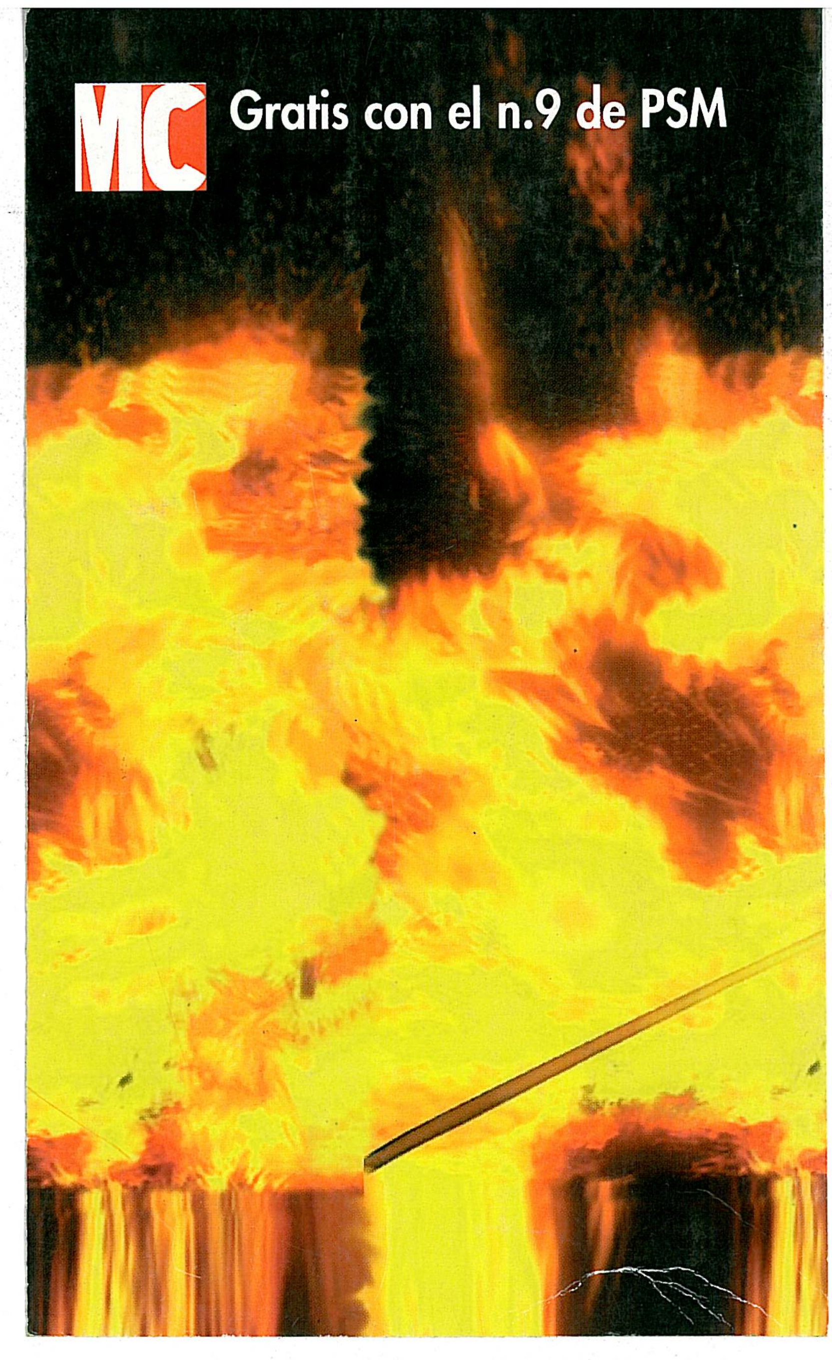
NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Prisa)	18	0	Aumenta la velocidad
2(Lento)	20	8.000	Relentiza al enemigo
3(Alto)	34	20.000	Detiene al enemigo
4(Maestro)	0	42.000	o

ÚLTIMA

Función	Daños no elementales
Localización	Gratis por salvar North Corel del tren; si fallas te costará 50.000 Gils
Cambios de estado	Fuerza o4; Magia +4; Max. PG o10%; Max. PM +10%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
10	o	o	
2(Ultima)	130	5.000	Daños no elementales a todos los enemigos
3(Maestro)	0	100.000	o

CONTINUARA...


MC
Gratis con el n.9 de PSM